

## **De Officiële Krachtschaak Regels**

Bedacht, uitgewerkt en gepopulariseerd door de heren Take Sniijders en William Roolvink.

*Niets uit deze uitgave mag worden gekopieerd, gedeeld of verspreid zonder voorafgaande schriftelijke toestemming van de heren Take Sniijders en William Roolvink.*

# Inhoud

	pagina
Voorwoord	3

## Regels

Artikel 1:	Aard en doel van het krachtschaakspel	4
Artikel 2:	De krachten	4
Artikel 3:	Pion-krachten en promotie	6
Artikel 4:	Uitzonderingen: rokeren, koning slaan, pat en mat	8

## Krachtschaak-notatie

Artikel 5:	Regels voor het noteren	9
------------	-------------------------	---

## Uitspraak

Artikel 6:	Stukken met krachten	10
Artikel 7:	Gepromoveerde stukken	10

## **Voorwoord**

Krachtschaak is een enorm spannende schaakvariant, ontstaan tijdens het vluggeren bij diverse toernooien. Hoewel het schaken een prachtig spel is, verlangen we soms naar wat afwisseling. Deze variant brengt een schat aan spectaculaire tactieken, unieke posities en zetten die normaal onmogelijk zijn. Zelfs saaie eindspelen veranderen in adembenemende gevechten, vol constante promotiedreigingen.

Pak je swindle-toolbox erbij en verwar je tegenstanders met krachten die ze vergeten zijn. Tot aan het (kracht)schaakbord!

Take Snijders en William Roolvink

# Regels

## Artikel 1: Aard en doel van het krachtschaakspel

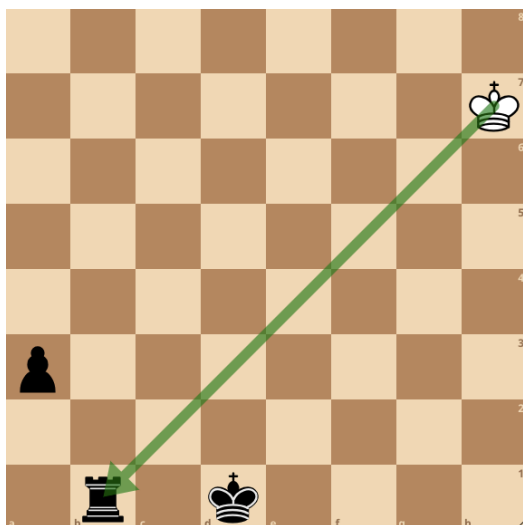
1. De loop van de stukken, mat zetten en patregels komen overeen met het normale schaakspel. De partij is gewonnen door mat óf de koning te slaan.

In de volgende artikelen voegen we extra regels toe aan het schaakspel. Dat zijn de krachtschaakregels. Waar in onderstaande artikelen niet wordt voorzien, verwijzen we naar de algemene schaakregels.

## Artikel 2: De krachten

2.1 Als je met een stuk een van de tegenstanders stukken slaat, mag je het geslagen stuk zijn manier van bewegen (oftewel: de 'kracht') van het geslagen stuk gebruiken. Het stuk waarmee je geslagen hebt mag eenmalig de manier van bewegen toepassen van het geslagen stuk.

*Voorbeeld: Je slaat met de witte koning een loper op h7, de volgende zet kan je de toren op b1 slaan door gebruik te maken van de loper-kracht. Je krijgt toren-krachten, waardoor het schaak staat.*



2.2 Je mag de kracht maar één keer inzetten. Daarna verlies je de kracht. Oftewel: als je stuk beweegt op een manier die niet tot zijn originele mogelijkheden behoort, dan is het stuk daarna weer beperkt tot de mogelijkheden die het had bij de start van de partij.

2.3. Je hoeft de kracht van het geslagen stuk niet meteen te gebruiken. Je kan dus normale zetten doen of niets doen met het stuk dat een ander stuk had geslagen, en pas later de kracht inzetten.

*Voorbeeld: Een paard dat een loper heeft geslagen mag 10 zetten bewegen als paard en dan opeens 1x als loper. Daarna blijft hij als paard bewegen.*

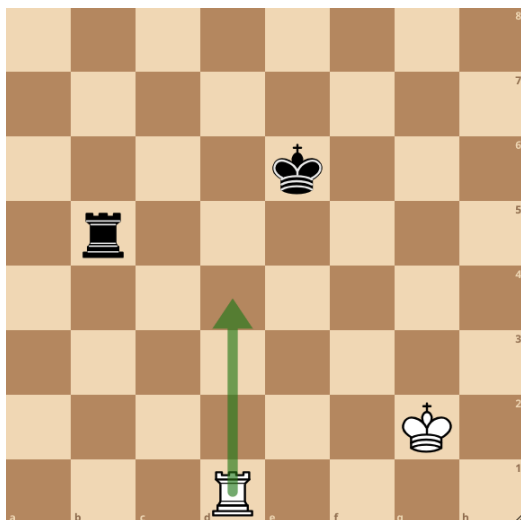
2.4 Je kan maar één kracht tegelijk hebben. Als je een nieuw stuk slaat met een stuk dat al eerder iets heeft geslagen, dan vervalt de vorige kracht van het stuk, en bezit je stuk alleen de nieuwste kracht.

*Voorbeeld: als een koning een loper slaat en de volgende zet een paard slaat vervalt de loper-kracht en heeft de koning alleen nog het paard-kracht.*

2.5 Een stuk kan dus niet 2 verschillende krachten tegelijkertijd hebben, maar het stuk mag ook niet 2 dezelfde krachten hebben. Als je 2x hetzelfde stuk slaat mag je niet 2x als dat stuk bewegen, slechts 1x. De krachten stapelen zich dus niet op.

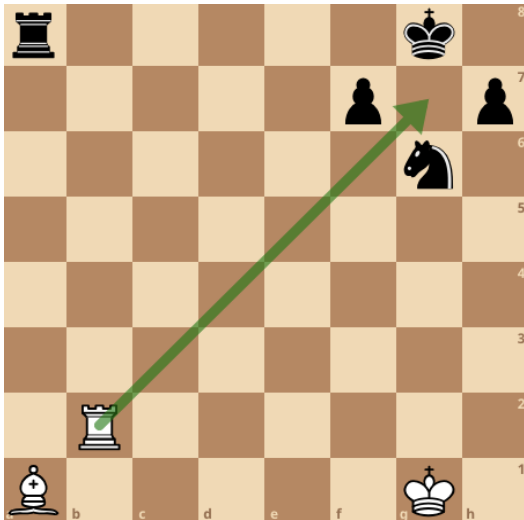
2.6 De dreiging van schaak is genoeg. Je kan een koning met een stuk door middel van een kracht schaakzetten, maar dat staat niet gelijk aan het gebruiken van de kracht. De reden is dat je niet met een kracht (de manier van bewegen van het recentste stuk dat je met dat stuk hebt geslagen) hebt bewogen.

*Voorbeeld: Als je toren paard-krachten heeft, en de toren staat op paardafstand van de koning, is het schaak. Je hebt dan niet eens je kracht gebruikt.*



2.7 Als een stuk zijn kracht gebruikt in de vorm van bewegen van het meest recente stuk dat je hebt geslagen (met dat stuk), dan is er diezelfde zet geen schaak meer mogelijk door die kracht.

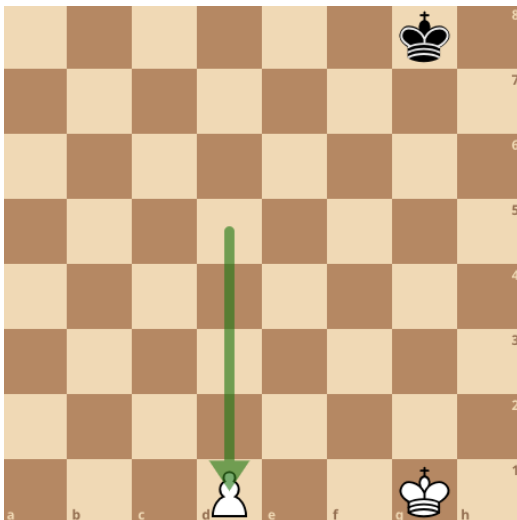
*Voorbeeld: Als je loper op a1 staat en je toren met dame-krachten op b2 kan je niet TDg7# spelen. Want nadat je je dame-kracht gebruikt vervalt die. De toren heeft dan geen diagonale schaak. TDg7+ kan dus wel alleen is het niet mat (zie het diagram op de volgende pagina).*



### Artikel 3: Pion-krachten en promotie

3.1 Het is legaal voor een pion om op de eerste rij voor wit of de achtste rij voor zwart te komen, door middel van een kracht. Je promoveert alleen op de achtste rij voor wit en eerste rij voor zwart!

*Voorbeeld: Een pion met toren-krachten slaat een paard op d1.*



3.2 Als een stuk pion-krachten heeft mag het en passant slaan. Het stuk moet dan wel op de 5de rij staan voor wit en de 4de rij voor zwart.

3.3 Als je stuk pion-krachten heeft en het stuk staat op de startpositie van je eigen pionnen, dan mag je met dat stuk 2 velden vooruit. Je gebruikt hierbij natuurlijk je pion-kracht.

3.4 Als een stuk pion-krachten heeft moet het promoveren tot een paard, looper, toren of dame (niet naar een koning), ongeacht wat het eerst was. De koning moet promoveren naar een ander soort stuk (de koning mag dus geen koning blijven)! Je

stuk mag promoveren naar het stuk dat het al was, maar dan verliest dat stuk wel zijn pion-kracht.

3.5 Een gepromoveerde koning blijft nog steeds koninklijk. Je moet de koning nog steeds mat zetten of slaan om te winnen.

3.6 Als je stuk pion-kracht heeft en promoveert, dan verandert je stuk permanent naar het gepromoveerde stuk. Je mag dus oneindig vaak bewegen als het stuk waar je naartoe gepromoveerd bent. Je kan een ander stuk worden als je weer een pion-kracht krijgt en opnieuw promoveert.

3.7 Als je stuk pion-krachten heeft en promoveert, dan verliest het stuk zijn originele manier van bewegen (de manier van bewegen voordat het een stuk had geslagen). Je wordt dus het gepromoveerde stuk. (Dit geldt natuurlijk niet als je naar het stuk promoveert wat je al was.)

3.8 Als je stuk pion-krachten heeft en het stuk komt op een promotieveld, dan moet je promoveren. Ook als je niet promotie claimt, verliest het stuk zijn pion-kracht. Een uitzondering hierbij is de koning: die moet promoveren naar een ander soort stuk, omdat je niet mag promoveren naar koning.

3.9 Als je stuk met zijn pion-kracht beweegt naar een promotieveld, moet je promoveren ook al lijkt het alsof de pion-kracht gebruikt is. Een pion kan immers tegelijkertijd bewegen als een pion én promoveren. Hetzelfde geldt voor diagonaal slaan met de pion-kracht.

*Voorbeeld: Er is een paard op e7 met pion-krachten, en het gebruikt zijn pion-krachten door als een pion te bewegen naar e8. Dan moet het stuk promoveren naar een willekeurig stuk.*

3.10 Als een stuk pion-krachten heeft en het stuk slaat op de normale manier een zwart stuk op de achtste rij, mag je promoveren. Het stuk krijgt bovendien de kracht van het geslagen stuk.

3.11 Als je stuk een vijandige pion slaat op een promotieveld, moet je meteen in dezelfde zet promoveren.

3.12 Als je stuk een gepromoveerd stuk slaat, krijg je de kracht van het oorspronkelijke stuk. Oftewel: je krijgt altijd de kracht van een stuk zoals die de partij begonnen is.

*Voorbeeld: Een witte loper met een pion-kracht promoveert naar dame, en zwart slaat de dame met een paard. Dat zwarte paard heeft nu loper-krachten en niet dame-krachten.*

## Artikel 4: Uitzonderingen: rokeren, koning slaan, pat en mat

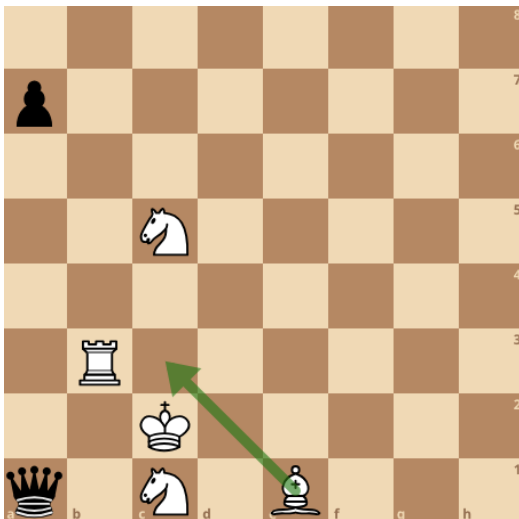
4.1 Je mag de koning slaan, dus je mag je koning schaak laten staan of zelfs ervoor zorgen dat je schaak staat. Dat is dus geen illegale zet, hoogstens dom of bluf. Als de tegenstander je koning slaat, heeft hij gewonnen.

4.3 Mat kan je claimen, maar je kan er ook voor kiezen om de koning op de volgende zet te slaan.

4.4 Pat kan je claimen. Doordat jezelf schaak laten staan niet illegaal is, moet je pat claimen. Anders verlies je alsnog de koning, en daarmee de partij.

4.5 Als de koning van de tegenstander is gepromoveerd, moet je mat geven door alle vluchtvelden van de gepromoveerde koning af te dekken (en de gepromoveerde koning schaak te zetten).

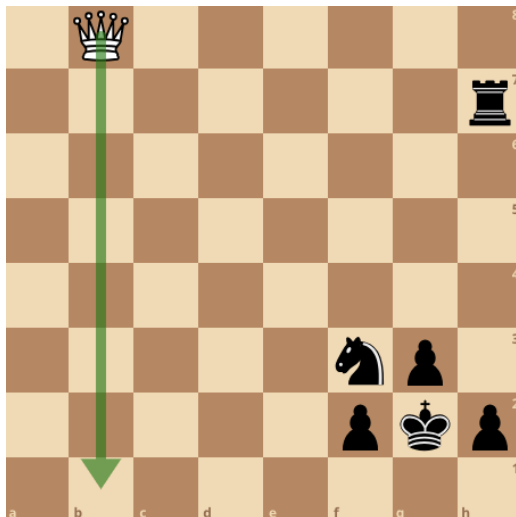
*Voorbeeld: De gepromoveerde koning staat bijna ingesloten op a1. Je kan hem mat zetten door Lc3#. De dame heeft geen velden meer en je mag mat claimen.*



4.6 Een gepromoveerde koning mag door schaak bewegen.

*Voorbeeld: Stel je witte koning promoveerde op b8 naar een dame en er staat een zwarte toren op h7, dan mag je dame(koning)b1 spelen (zie het diagram op de volgende pagina).*





4.7 Als je koning krachten heeft mag de koning ook door schaak bewegen.

4.8 Als je met een stuk een toren slaat en op de startplek van de toren gaat staan (of daar staat door de toren te slaan) en je koning ook op zijn startplek staat, dan kan dat stuk met zijn toren-kracht nog steeds niet rokeren met de koning. Het heeft immers al bewogen.

## Krachtschaak-notatie

### Artikel 5: Regels voor het noteren

5.1 Je noteert volgens de normale schaakregels met de volgende uitzonderingen:

5.2 Als een stuk een kracht heeft en je het stuk gebruikt, noteer je de letter van het stuk eerst en daarna de kracht van het stuk.

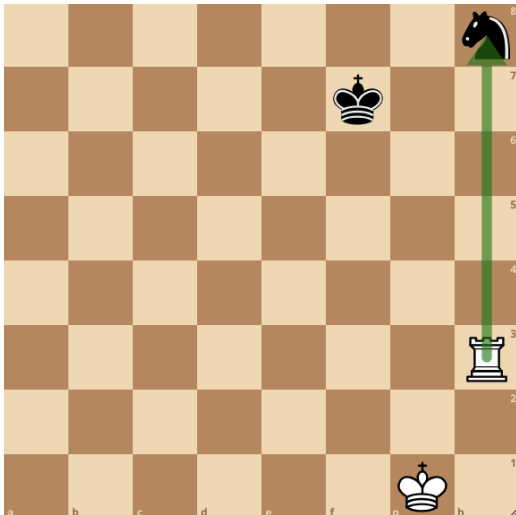
*Voorbeeld: Een toren met looper kracht en beweegt van a1 naar a8 is: TLa8*

5.3 Als je met een gepromoveerd stuk beweegt, schrijf je er met haakjes pion achter. Pionnen schrijf je met de kleine letter p en paarden met de hoofdletter P.

*Voorbeeld: een gepromoveerde dame met paard-krachten die van a1 naar h8 beweegt, noteer je als volgt: DP(p)h8*

5.4 Het lastigste voorbeeld zie je hier: toren op h3 met pion-krachten slaat een gepromoveerd paard dat eerst een looper was met looper-krachten (de looper-krachten neem je niet mee in de notatie omdat je alleen het veld h8 noteert) op h8, en promoveert naar een paard met schaak. Tpxh8=PL+(T)

(Het promoveert tot paard (P) slaat een oorspronkelijke looper (L) en is oorspronkelijk nog een Toren (T)) (zie het diagram op de volgende pagina).



## Uitspraak

### Artikel 6: Stukken met krachten

Het is handig dat iedereen stukken met hun krachten kan benoemen op een duidelijke manier.

6.1 De naamgeving is als volgt: het eerste deel van de samenstelling is de naam van de kracht die je hebt en het tweede deel is de naam van je originele stuk

Voorbeeld: Als een dame paard-krachten heeft, noem je die dame een paard-dame.

Voorbeeld: Als een paard dame-krachten heeft, noem je dat paard een dame-paard.

### Artikel 7: Gepromoveerde stukken

7.1 Als een stuk met pion-krachten heeft gepromoveerd naar een stuk, noem je het bij de naam waar dat stuk naar toe heeft gepromoveerd. Het is wel belangrijk om het oorspronkelijke stuk te onthouden (zie artikel 3.12).

7.2 Een uitzondering is: als een koning promoveert, heet de koning in het eerste deel van de samenstelling koning en in het tweede deel het stuk waar de koning naar toe is gepromoveerd.

Voorbeeld: Een koning met pion-krachten die je hebt gepromoveerd tot dame noem je een koning-dame, en niet gewoon dame of dame-koning (want zo heet een koning al die dame-krachten heeft).